スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

ROCKMAN 7
宿命の対決!®

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

©CAPCOM 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

SHVC-A7RJ-JPN

CAPCOM®

ごあいさつ

このたびはスーパーファミコンソフト「ロックマン7」(SHVC-P-A7RJ-JPN)をお買い上げいただきありがとうございました。
ゲームを始める前にこの「取扱説明書」をお読みいただき正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく希に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

おことわり

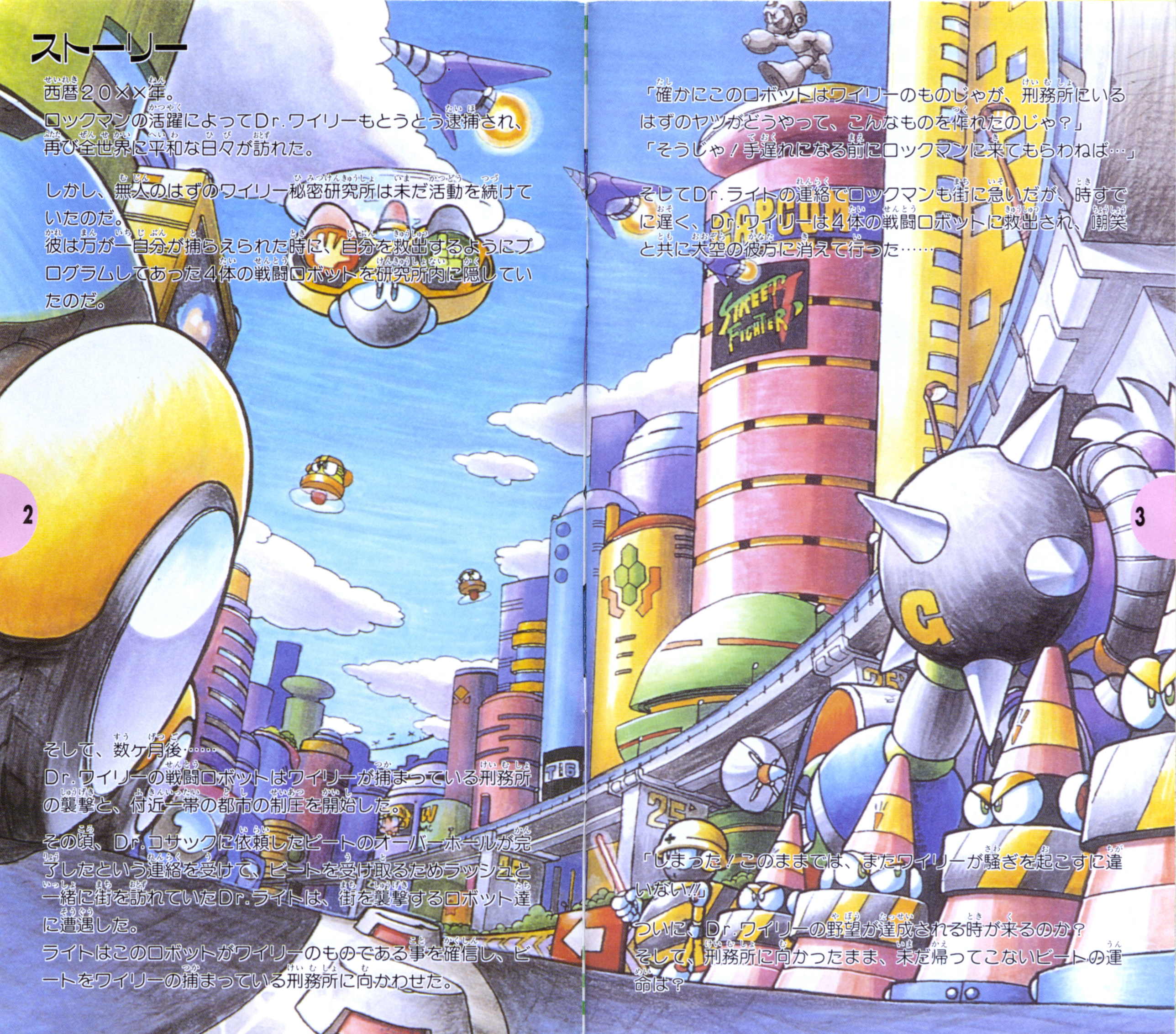
商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたらおそれ入りますが、弊社まで御一報ください。
尚、ゲーム内容についてのお問い合わせにはおこたえできませんのでご了承ください。

ROCKMAN 7 宿命の対決!®

もくじ

ストーリー ―― 2
登場キャラクター紹介 ―― 4
コントローラー操作方法 ―― 8
ゲームスタート・ゲームオーバー ―― 13
画面説明 ―― 14
装備選択画面 ―― 15
ステージ選択画面 ―― 16
ビッグエディー ―― 17
アイテム ―― 18
ボスキャラ紹介・武器説明 ―― 20
登場キャラクター紹介(その2) ―― 28
教えて!? ライト博士 ―― 30
パスワード ―― 40

ストーリー



西暦20××年。
ロックマンの活躍によってDr.ワイリーもとうとう逮捕され、再び全世界に平和な日々が訪れた。

しかし、無人のはずのワイリー秘密研究所は未だ活動を続けていたのだ。
彼は万が一自分が捕らえられた時に、自分を救出するようにプログラムしてあった4体の戦闘ロボットを研究所内に隠していたのだ。

そして、数ヶ月後……
Dr.ワイリーの戦闘ロボットはワイリーが捕まっている刑務所の襲撃と、付近一帯の都市の制圧を開始した。
その頃、Dr.コサックに依頼したビートのオーバーホールが完了したという連絡を受けて、ビートを受け取るためラッシュと一緒に街を訪れていたDr.ライトは、街を襲撃するロボット達に遭遇した。
ライトはこのロボットがワイリーのものである事を確信し、ビートをワイリーの捕まっている刑務所に向かわせた。

「確かにこのロボットはワイリーのものじゃが、刑務所にいるはずのヤツがどうやって、こんなものを作れたのじゃ？」
「そうじゃ！手遅れになる前にロックマンに来てもらわねば…」
そしてDr.ライトの連絡でロックマンも街に急いだが、時すでに遅く、Dr.ワイリーは4体の戦闘ロボットに救出され、嘲笑と共に大空の彼方に消えて行った……

「しまった！このままでは、またワイリーが騒ぎを起こすに違いない!!」
ついに、Dr.ワイリーの野望が達成される時が来るのか？
そして、刑務所に向かったまま、未だ帰ってこないビートの運命は？

登場キャラクター紹介

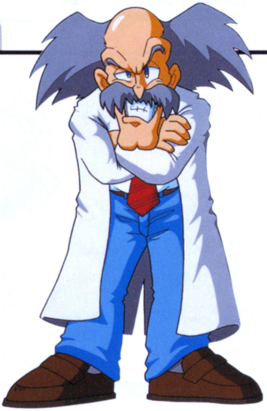
ロックマン
DRNo.001

正義感あふれる心やさしいロボットのロックは、もともとは家庭用のお手伝いロボットだったが、Dr.ワイリーの野望を阻止すべく、生みの親であるDr.ライトが戦闘用ロボット・ロックマンに改造。そして、この前の戦いで、ついにDr.ワイリーを逮捕した。

トーマス・ライト

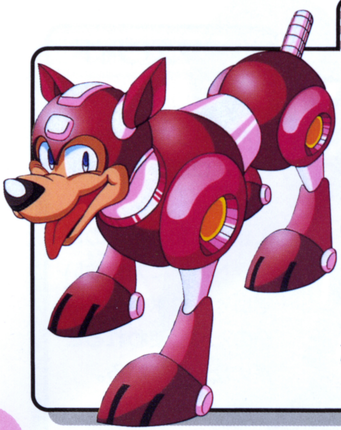
ロボット工学の第一人者で、ロックマンの生みの親。人類の平和のためのロボット研究に力を注いでいて、ロボットが戦いのために使われることに反対している。

アルバート・W・ワイリー



Dr.ライトとは学友でありライバルであったが、いつもDr.ライトに今一歩届かない。過去の6度にわたる野望が全てロックマンに阻止されてしまい、ついに世界征服未遂の罪で逮捕されてしまった。

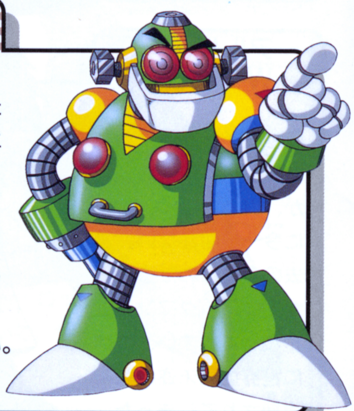
ラッシュ



ライト博士がロックマンのために開発したサポートロボット。今はパワーアップの途中なので、ロックマンが高くジャンプする時の助けにしかならないが、まだまだ強くなる可能性を秘めている。

ライトット

ライト博士が開発した移動研究所“ビッグエディー”で働く助手ロボット。
お使いで外出中、どこかでネジを１本無くしてしまい、どこに行ったか探しているらしい。

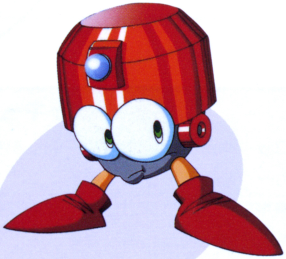


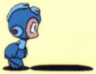
ビート

ライト博士の友人、Dr.コサックがロックマンを支援するため、開発したロボット。今回、ビートはDr. ワイリーの捕まっている刑務所に偵察に向かったまま、まだ帰って来ていない。

エディー

もともとはアイテム運搬用ロボットとして、ライト博士に開発された。
しかし、今回はビッグエディーがすごくいそがしいので、ライトットのお手伝いをしている。





コントローラー操作方法

※このゲームは一人用です。
1P用のコントローラーのみ使用できます。

L・Rボタン

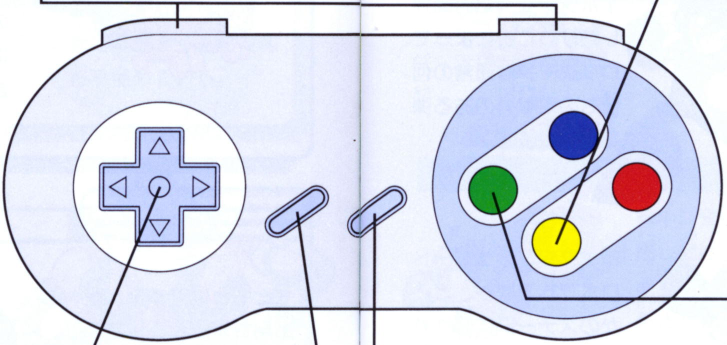
使用する武器を変更します。L・Rでそれぞれ順・逆順に対応しています。L・Rを同時に押すと武器をロックバスターに変更します。
装備選択画面の画面を切り替えます。

Yボタン

ショット攻撃や武器攻撃を行います。
装備選択画面の決定を行います。

Bボタン

ロックマンがジャンプします。
装備選択画面からアクション画面に戻します。



✚キー

ロックマンが上下左右に移動します。
カーソル枠を移動させます。
✚キーの上でハシゴにつかまって昇ることができます。また、ハシゴから降りる時は✚キーの下を入れるとハシゴを降り、Bボタンを押すと手を離して下に落ちます。

スタートボタン

装備選択画面の表示・決定を行います。ステージ選択画面の決定を行います。

セレクトボタン

ステージ選択画面でビッグエディーに行くことができます。

スライディング

✚キーの下を入れながらBボタンを押すとスライディングができます。

チャージショット

Yボタンを一定時間押し続けることによって、ロックマンは通常の何倍もの攻撃力のある弾を発射します。

ビート

ロックマンのサポートロボットですが、どこかのステージに隠されています。ビートを発見すると、ロックマンが穴に落ちた時にビートが空からやって来て救出してくれるようになります。ただし、その時にビート救出アイテムが一個必要です。

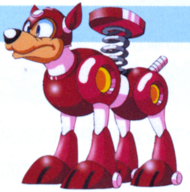
ラッシュ

ラッシュは3つの機能を選択することができて、足場の悪い所などで非常に便利になります。

取得方法

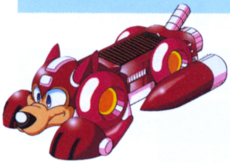
ゲーム開始時にはラッシュコイルのみ使用可能で、ステージ中に隠されているアイテムを発見するか、ビッグエディーでネジと交換する事で、他の2つの機能を使用できるようになります。

ラッシュコイル



背中に乗ると、大きなジャンプができます。

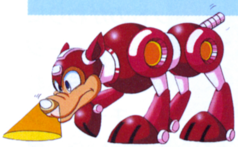
ラッシュジェット



背中に乗ると現れた時の方向に移動し続けます。

✚キーを上下に入れることで飛ぶ高さを調節できます。

サーチラッシュ



隠し通路があるとそこに向かって吠えてくれます。

また、アイテムを掘り出してくれることがあります。

注意 ラッシュコイル・ラッシュジェット・サーチラッシュを使っている時には武器エネルギーの残量に注意しましょう。

スーパーロックマン

武器にスーパーアダプターを選択して、アクション画面でYボタンを押すと、ラッシュが変形、ロックマンと合体してスーパーロックマンになります。

スーパーロックマンは以下の2つの能力が自由に使えます。

取得方法 それぞれのステージの中に隠されている4枚のR・U・S・Hプレートを集める事でスーパーアダプターを手に入れる事ができます。

ブースタージャンプ

ロックマンが空中にいる時にBボタンを押すと、斜め前にもう1度だけジャンプができます。

ロケットバスター

Yボタンを押し続けていると、チャージショットのかわりに拳に高エネルギーをチャージして発射し、相手に打ち込むことができます。チャージショットより射程は短い分、威力は強力です。

※スーパーロックマンになるとスライディングをすることができません。

ゲームスタート・ゲームオーバー

ゲームスタート

タイトル画面で“GAME START”を選ぶとゲームスタートです。また、ゲームを途中から再開したい場合は“PASS WORD”を選択するとパスワード入力画面に移ります。(P. 40参照)

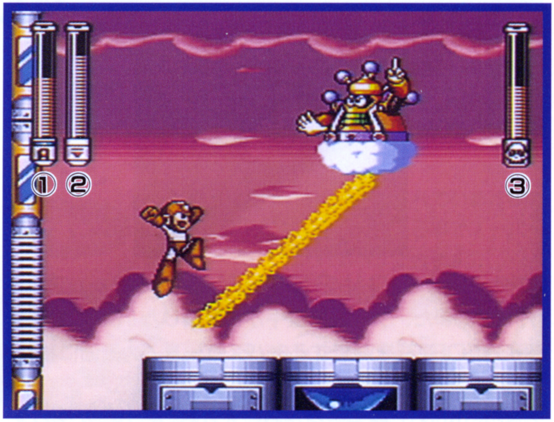
“SOUND”で✚キーを左右に入れることで、ステレオとモノラルの切り替えができます。

ゲームオーバー

ロックマンの残り人数が無くなるとゲームオーバーになりパスワードが表示されます。(P. 40参照)。

その後、スタートかYボタンのどちらかを押すとステージ選択画面が表示されます。

画面説明



①ライフエネルギーゲージ

ロックマンの残りエネルギーを表示します。

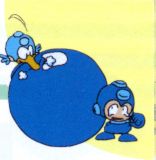
②武器エネルギーゲージ

現在使用中の武器の残りエネルギーを表示します。

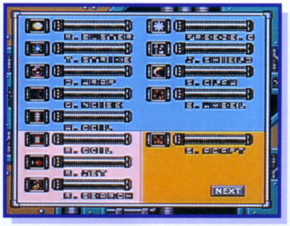
③ボスエネルギーゲージ

ボスの残りエネルギーを表示します。

装備選択画面



武器選択画面



アイテム選択画面

NEXT枠にカーソルをあわせてYボタンで切りかわります。(L・Rボタンでも可能です。)

ボスを倒して獲得した武器・アイテムはゲーム中にスタートボタンを押すことにより表示される装備選択画面で選択することによって使用できます。

✚キー　：カーソル枠を上下左右に移動させます。
Yボタン：カーソル枠の所のアイテムを使用します。
Bボタン：アイテム選択画面から武器選択画面に、武器選択画面からアクション画面に戻ります。
L・Rボタン：装備選択画面を切り替えます。
スタート：武器選択画面からアクション画面に戻ります。この時、カーソル枠の所の武器に変更します。また、カーソル枠の所のアイテムを使用します。

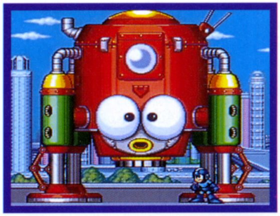
ステージ選択画面

ステージをクリアしたり、パスワードを入力すると写真のようなステージ選択画面が表示されます。
表示されているステージは、どれでも選択できるので、カーソルを✚キーで動かしてスタートかYボタンで決定して下さい。

一度クリアしたステージを何度でも選択することができるので、取り忘れたアイテムなどを取りに行く事ができます。
そして、ゲームを進めて行くと選択できるステージがだんだん増えていきます。

例えば、始めは上の写真のように4ステージしか選択できませんが、4ステージ全てクリアすると、右の写真のように選択できるステージが8つに増えます。

ビッグエディー

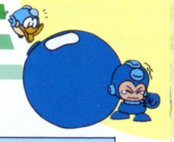


ステージ選択画面でセレクトボタンを押すと、ライト博士の開発した移動研究所ビッグエディーに移動することができます。
ここではネジとアイテムを交換することができます。
(P.18参照)。

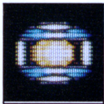
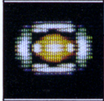
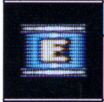
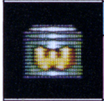
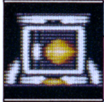
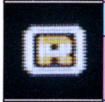
✚キー	：カーソルを左右に移動させます。
スタート Yボタン	：カーソルのあっているアイテムをネジと交換します。
Bボタン	：ビッグエディーからステージ選択画面に戻ります。

※助手ロボットのライトットはなくしてしまった自分にピッタリのネジを探しているそうです。そのネジを手に入れると、本来の実力を発揮して新たなアイテムを作れるそうです。また、ビッグエディーでのアイテム交換に必要なネジの数が少なくてすむようになります。

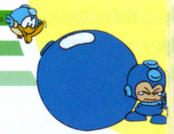
アイテム



アイテムは、特定の場所にある場合と、敵キャラを倒すと出現する場合があります。
また、ビッグエディーでネジと交換できるものもあります。
※(　)はネジの必要交換数。

	アイテム	説明
	ライフエネルギー	ライフエネルギーを回復します。大・小の２種類があります。
	武器エネルギー	武器エネルギーを回復します。大・小の２種類があります。
	ネジ	ビッグエディーでいろんなアイテムと交換してくれます。大・小の２種類があります。
	1UP(40ヶ)	ロックマンの残り人数が１人増えます。(最大９人)
	E(エネルギー)缶(60ヶ)	最大４個までストックしておくことができ、使うとロックマンのライフゲージが全て回復します。
	W缶(100ヶ)	最大４個までストックしておくことができ、使うとロックマンの全武器ゲージが全て回復します。
	EXIT(200ヶ)	一度クリアしたステージで使用すると、直ちにステージ選択画面に脱出します。
	ビート救出(80ヶ)	最大４個までストックでき、ロックマンが穴に落ちた時、ビートが助けてくれます。
	ラッシュジェット(???ヶ)	ゲーム中にラッシュジェットが使用可能になります。
	サーチラッシュ(???ヶ)	ゲーム中にサーチラッシュが使用可能になります。
	ハイパーロケットバスター(???ヶ)	装備すると、スーパーロックマンの時にロケットバスターの射程距離が延びます。
	S缶(???ヶ)	１個だけストックして置くことができ、使うとロックマンのライフゲージ・全武器ゲージが全て回復します。
	エネルギーバランサー(???ヶ)	ロックバスターの時や武器ゲージが満タンの武器を装備している時に武器エネルギーを取ると、ゲージの少ないものから自動的に回復してくれます。
	R・U・S・Hプレート	全て獲得すると、スーパーロックマンになる事ができます。
	スーパーネジ	獲得後、ビッグエディーでの必要ネジ数が半分になります。また、新たなアイテムをビッグエディーで手に入れられるようになります。

ボスキャラ紹介・武器説明



DWNo.049 フリーズマン

埼玉県志木市
坂本　重昭くん

身軽な身体で相手の動きに機敏に反応する。飛んできた弾はすべてジャンプでかわそうとするので、突っ込んできたらわざとジャンプさせてその下をくぐってよけよう。

フリーズクラッカー

✚キーで上下に撃ち分けることができます。熱いものを凍らせる効果があります。

※応募されたキャラクターは、一部デザイン・名前を変更しています。ご了承ください。

DWNo.050 ジャンクマン

埼玉県北葛飾郡
秋庭　純くん

強力な磁力の使い手、見た目は頑丈そうだが体の各パーツも電磁石でつないでいるのでそこに刺激を与えることができれば簡単に倒せるはず。

ジャンクシールド

周囲の鉄くずを磁力で引きつけてシールドにします。ボタンをもう一度押すと磁力を切って鉄くずを飛ばします。

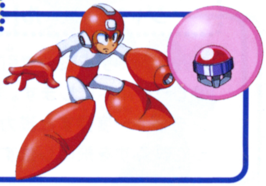
DWNo.051
バーストマン

愛知県名古屋市
土屋　啓史くん

身体の中にあるデンジャーラップの素のスーパーシャボン液のせいで、急激な温度変化に弱い。天井のトゲにさえ注意すれば何とかなりそう。

デンジャーラップ

✚キーで飛ぶ方向を変えられる泡爆弾を発射します。軽いものを包んで飛ばすという効果もあります。



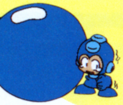
DWNo.052
クラウドマン

兵庫県神戸市
中桐　功雄くん

空中戦専用ロボット。見かけよりもはるかに軽くホバークラフトと同じ原理で空を飛ぶことができる。

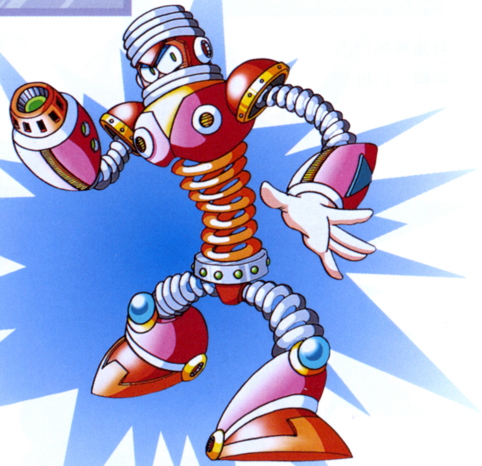
サンダーストライク

電撃を発射します。1,000個の電池でも一瞬のうちに充電できるほどのパワーを持ちます。



DWNo.053
スプリングマン

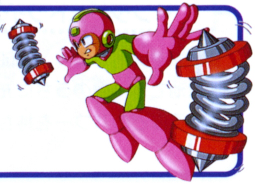
埼玉県蕨市
伊藤　昭くん



全身が弾力性のあるスプリングでできているため、鈍い衝撃は吸収してしまいショット系の武器はあまり効かない。
近づくとつかみ技のデッドリードライバーをしかけてくるので注意しよう。

ワイルドコイル

前後にバネを発射します。タメ撃ちができ、この時に✚キーの上下で跳ねる高さを調節できます。



DWNo.054
スラッシュマン

岡山県邑久郡
天野　洋一くん

恐竜ロボット軍団を指揮するために作られた素早さが自慢の動物型ロボット。ロボットのくせに寒くなると冬眠する。

スラッシュクロー

高エネルギーの衝撃波を一瞬にして発射します。

DWNo.055 シェードマン

福井県三方郡
綿田　哲也くん

夜のジェントルマンは跳ねるものが嫌いとか。急降下アタックさえうまくかわせば、あとはすべてスライディングでよけられるはず。

クラッシュノイズ

破壊音波を発射します。跳ね返った弾でチャージして更に強力な弾を撃つことができます。うるさい敵に効果的。

DWNo.056 ターボマン

愛知県安城市
木野　孝思くん

ガソリンがエネルギー源の騒音ロボット。変形して突っ込んでくるクラッシュドライブは目よりも耳でよけよう。

バーニングホイール

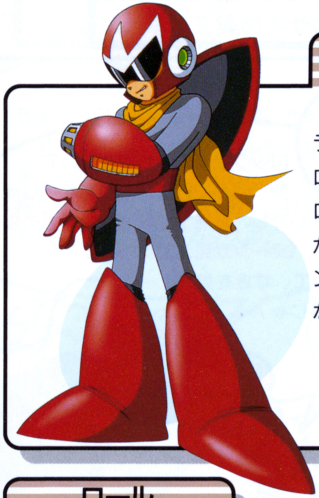
回転する火の輪が地面を転がって行きます。山火事を起こさないよう注意しましょう。

登場キャラクター紹介【その2】

フォルテ&ゴスペル

ロックマンの前に突然現れ、戦いを挑んできた謎のロボット。
姿形がどことなくロックマンに似ていて、しかも犬型のロボットまで連れている。
彼は、世界平和のために戦っているというが……。

ブルース
DRNo.000



ライト博士の人型試作ロボット1号機。
ロックマンは知らないがブルースはロックマンの兄にあたることになる。

ロール
DRNo.002

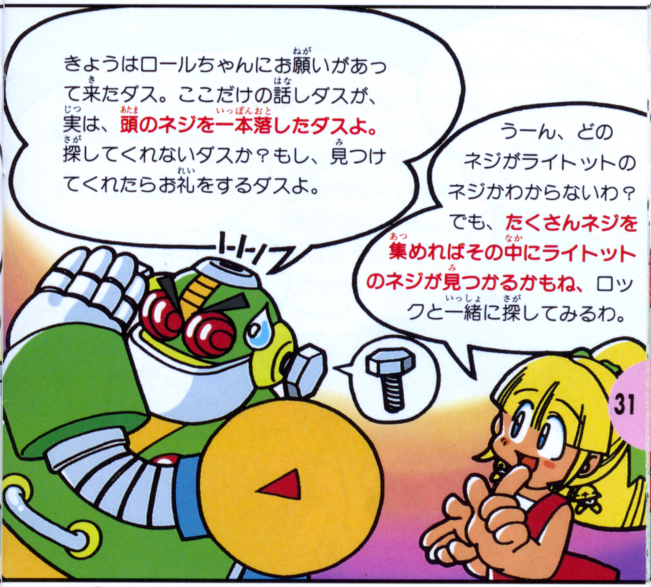
ライト博士が作った家事用お手伝いロボット。
ロックマンとは兄妹のように仲がいい。
ロックマンの無事を願いながら博士の手伝いをしている。将来の夢は病院を建てて人々を救うことである。

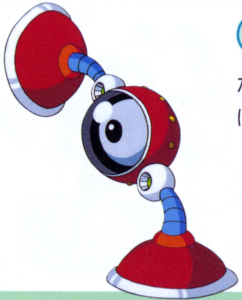
敵の倒し方を考えよう

バットンM48

天井に張り付いているときは攻撃を受けつけない。おびきよせて、タメ撃ちで一気に倒してしまおう。

たくさんのネジを集めよう





ペタフォース

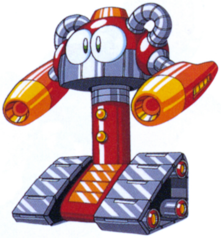
ただ床をベタベタと歩いているだけ。振り回す足には要注意。

敵に対して特殊武器を使ってみよう

いろんな所で特殊武器を使ってみよう

ブンビータンク

胴体だけ壊すと頭だけで特攻をしかけてくるので厄介。



シロクマシーンGTV

吐き出す氷の結晶は弾をはじくのでジャンプでかわすしかない。時々落としてくるツララは間に立っていれば大丈夫。

ラッシュを使いこなそう

テクノドン

岩場などの足場の悪いところで物資を輸送するために開発されたロボット。自動操縦装置が付いていて荷台に物を載せると電源オンで目的地に運ぶ。

秘密の通路を見つけよう

カミナリ小五郎

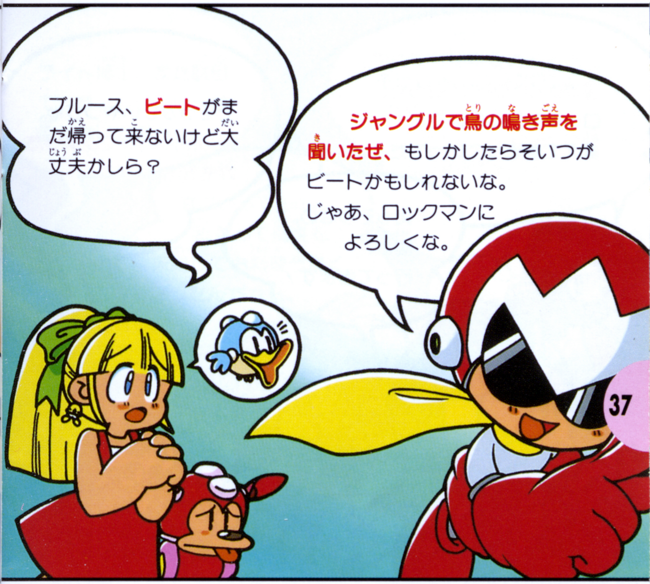
屋外用の監視メカ、全天候型で晴れた日に太陽電池でためられた電気を雨降りの時に放電する。

R·U·S·Hプレートを探そう

バッコーン

ジャンプ中にしかダメージを受けない工事現場のコーン型メカ。スラッシュクローで一気にかたづけよう。

ビートはどこへ……



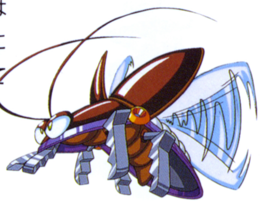
コイルン

ぴょんぴょん跳ね回っているのでねらいづらい。着地した時にやっつけてしまおう。

ブルースに会おう

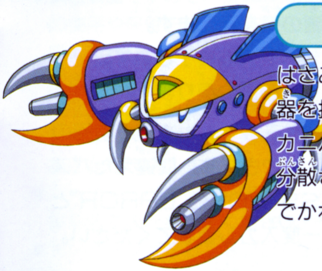
ゴッキローチS

ひらべったいので這っている時は弾が当たらない。巣を壊すと中にいるゴッキローチSが飛び出してくるので注意。



あきらめるな、ロックマン!!

カニガンス



はさみに強力なカニバスターの武器を持つ、カニ型ロボット。カニバスターはジャンプで上下に分散させ、突進はスライディングでかわそう。

パスワード

ゲームオーバー又はステージクリアした後に、写真のようなパスワード画面が表示されます。
パスワードは各ステージのボスを倒して手に入れた、武器やアイテムが記録されています。ゲームを終了するときは必ず書きとめておきましょう。

> **注意** パスワードではロックマンの残り人数は記録されません。

顔は全部で８種類あるので、パスワードにあった顔を入れてください。

✚キー：カーソルを上下左右に移動させます。
Y・Bボタン：カーソル位置の顔を変えます。
スタートボタン：パスワードの入力を終了します。
Aボタン・Xボタン：タイトル画面に戻ります。

書きとめておいたパスワードを正しく入力すると前回の続きからゲームを始めることができます。間違えたパスワードを入力した時は“PASS WORD ERROR”と表示されるので、もう一度入力し直してください。

緊急特報

『ストリートファイターII』テレビアニメ化決定!!

4月よりテレビアニメ「**ストリートファイターII**」が始まることになりました。
ストーリーはもちろん完全オリジナル。みんな見てね!!

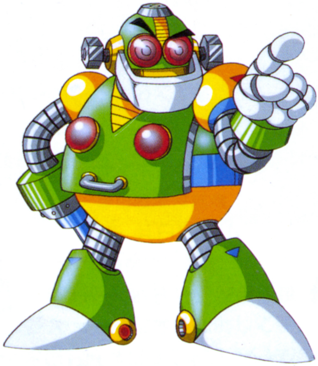
●放送開始日●
4月10日(月) 予定
●放送日時●
毎週月曜日夕方7時～7時30分
●放送局●
読売テレビ、日本テレビ系列27局ネット

使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

ロックマン7

スーパーファミコンは任天堂の商標です。



CAPCOM®

株式会社カプコン®

コンシューマ営業統括部
コンシューマ西日本営業部
〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
コンシューマ東日本営業部
〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43F)

サービスセンター 〒547 大阪市平野区瓜破南1-4-35

お問い合わせ
●東　京／☎03(3340)0719
●大　阪／☎06(946)3099

9:00～12:00 13:00～17:30 (土・日・祝日を除く)

※カプコンソフト情報
大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718
札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264
松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991

■電話番号はよく確かめて、おかけ間違いのないようにしてください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。